三つ目がとおる

●取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

Action & Adventure

1.ゲームストーリー

MITSUME GA TOORU

ある嵐の夜、突然、犬持博士のもとにやってきたのは奇妙な婦人だった。婦人は小さな男の子を胸に抱き、博士に、この子を預って欲しい、と告げた。婦人の額には不気味なもう１つの目が……。犬持博士が、いわくありげな、その子を受けとると婦人はいつのまにか、激しく光る稲妻の中に消えていた。男の子は写楽保介と名のり、成長を遂げると母親と同じ、第三の目を額に持つようになった。時おり発揮する超能力や、悪魔じみた性格は不気味な第三の目が原因らしい。博士はその目にバンソウコウを貼り、写楽が普通の男の子になるよう一生けん命だ。しかしバンソウコウを貼った写楽は、今度は逆に、幼児並の知能になり落ちこぼれになってしまった。

やがて写楽も中学生になり、和登千代子という良き理解者を得て平凡な学生生活を過ごしていた。ところが、ある日和登さんが行方不明になってしまった。誘拐事件の疑いもあり、写楽も心配顔だ。見かねた博士は、今こそ写楽の超能力が役に立つ！と、額のバンソウコウをはがして、写楽を出発させた。和登さんの失踪は写楽の祖先、古代三つ目族に関係があるのでは……。それはまだ写楽にも博士にも解らない。

写楽保介

Action & Adventure

2. ゲームの進め方

MITSUME GA TOORU

このゲームは不思議な少年、写楽保介（プレイヤー）を操作して行方不明になったガールフレンドの和登さんを探しだすアクションアドベンチャーゲームです。ゲームは全５ステージ。各ステージで和登さん発見に役立つ色々な情報を集め、すべて揃うと、そのステージを支配する大ボスと対決です。うまくボスを倒せればステージクリアとなります。さあ／ゲームを始めよう／

◇タイトル画面で、START（新たに初めからプレイする）または、CONTINUE（ゲームオーバーになったステージからプレイする）のどちらかをカーソルキーで選択し、スペースキーで決定し、ゲームを開始します。（ジョイスティックの場合はレバーで選択し、トリガーAで決定します。）

◇プレイヤーはカーソルキーと2つのキー（ジョイスティックではレバーと2つのボタン）で写楽を操作してゲームを進めます。

◇ボスキャラ以外にも様々な敵が、写楽の邪魔をしようと出現します。武器などを使って、うまく退治して下さい。敵の中には倒すとアイテムを出すものもいるゾッ／冒険の助けにしよう／

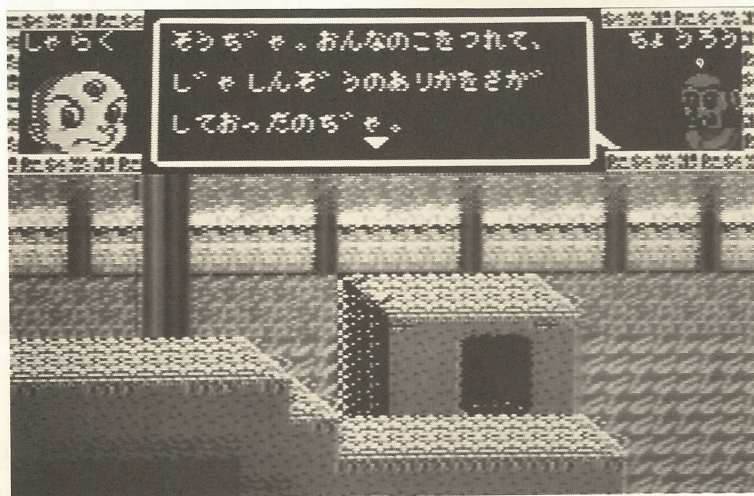
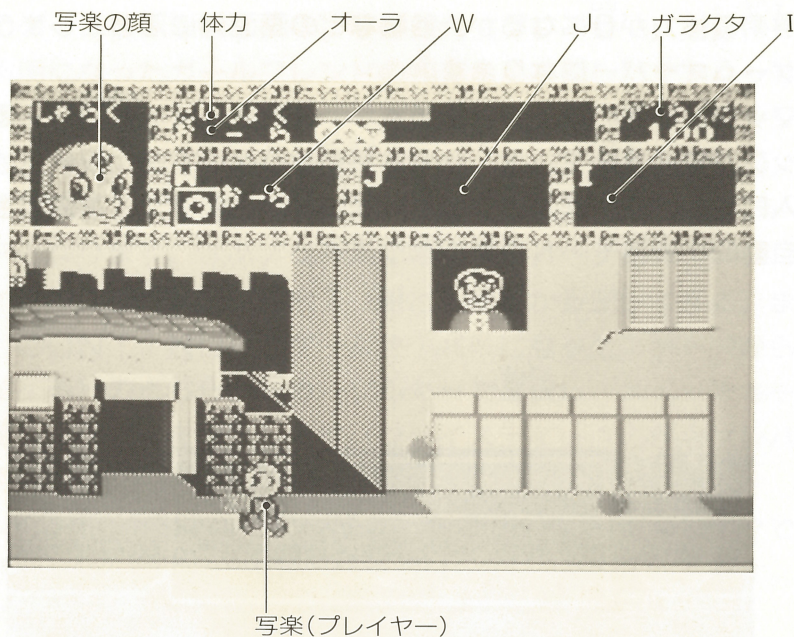
和登千代子

◇写楽(しゃらく)の体力が0(ゼロ)になるか、谷底などの画面外に落ちてしまうと、ゲームオーバーになります。

◇マップは横長の形をしていますが、入口もしくは脇道(わきみち)に入るとマップが変わります。

◇入口に入ると、物があったり人がいたりしますが、この場合には自動的に会話モード画面になります。

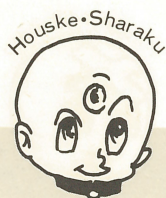
3.ゲーム画面について

写楽の顔　体力　オーラ　W　J　ガラクタ　I

写楽（プレイヤー）

写楽（プレイヤー）　プレイヤーが、キーボードもしくは、ジョイスティックで操作します。操作方法や内容については6ページをご覧下さい。

写　楽　の　顔　写楽の現在の状態（額にバンソウコウが貼られているかどうか）を表示します。写楽は不思議な力の源、第三の目にバンソウコウを貼られてしまうと、攻撃が一切できなくなります。バンソウコウは一定の時間がたつと、はがれます。

体力(たいりょく)	写楽の現在の体力を示すグラフです。これが0になると、ゲームオーバーです。
オ　ー　ラ	写楽の現在の気力を示すグラフです。武器の威力は、この値が大きい程、強くなります。
ガ　ラ　ク　タ	ガラクタアイテム（8ページ参照）の原料となるガラクタの量を示します。ガラクタパネルをとると増え、最大値は100まで上がります。
W（武器）	現在選択している武器のマークを表示します。
J(ガラクタアイテム)	現在選択しているガラクタアイテムのマークを表示します。
I（アイテム）	現在選択しているアイテムの種類を表示します。
アイテムパネル	敵を倒すと出てくるものと、最初からマップに置かれているものとがあり、写楽がこの上を通ると、アイテムを手に入れたことになります。

テンガロン男

4. キー操作について

★通常時

キーボード	ジョイスティック	操作
←と→	←と→	左右の移動
↑	↑	入口に入る。脇道（上向）へ入る。
↓	↓	しゃがむ。下り階段を降りる。脇道（下向）に入る。
スペース	トリガーA（Aボタン）	ジャンプする。
ZまたはX	トリガーB（Bボタン）	武器を使う。
↑と、スペース	↑と、トリガーA	アイテムを使う。
↑と、ZまたはX	↑と、トリガーB	ガラクタアイテムを使う。
↓と、スペース	↓と、トリガーA	メニューに入る。

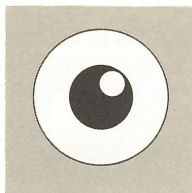
★メニュー時

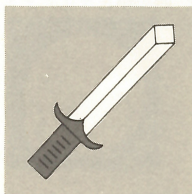
キーボード	ジョイスティック	操作
↑と↓	↑と↓	メニュー画面（武器、ガラクタアイテム、アイテム）の選択。
←と→	←と→	武器、アイテム等の選択。
スペース	トリガーA	メニュー画面（武器、ガラクタアイテム、アイテム）の決定。

★会話時

キーボード	ジョイスティック	
↑↓←→のどれかまたはスペース	↑↓←→のどれかまたはトリガーB	次のセリフへ

5. 武器について

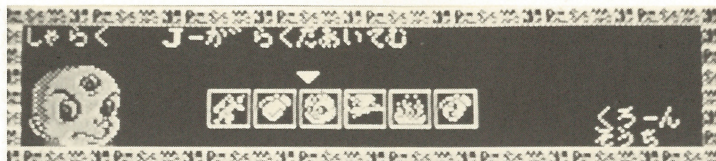
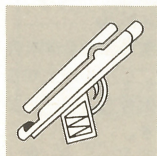
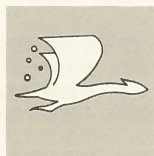
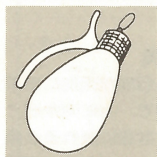
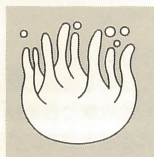
武器は、オーラを消費して敵を攻撃する道具です。バンソウコウを貼られている時は使えません。また武器は時々出てくる、POWパネルをとるとレベルが上がり、武器のマークが青、赤と変化します。

オーラ
写楽のオーラをそのまま敵にぶつけます。写楽が一番最初に持っている武器です。最初は１画面に１発しか撃てませんが、レベルアップすると２連射、３連射が可能です。

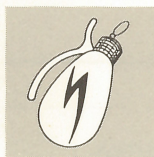
赤いコンドル
敵を貫通する強力な弾を発射します。レベルが上がると、弾の射程とスピードが上がります。

エクスカリバー
三つ目族に伝わる伝説の剣。近くの敵しか攻撃できませんが、威力は絶大です。

死刑道具
古代三つ目族が死刑に使用した武器で、上に向かって投げ邪悪な者に触れると爆発します。レベルアップすると２連射、３連射になります。

Action & Adventure

6. ガラクタアイテムについて

MITSUME GA TOORU

ガラクタアイテムは、ガラクタを集めて写楽が作ることのできる特殊な武器です。作るのに必要なガラクタの量は、それぞれ異なりメニューでは、その時点のガラクタの量で作れる物しか選択できません。またバンソウコウを貼られている時は使えません。

腐食ガン
広い範囲に有効な弾を発射します。

天人鳥
敵のいる方向に勝手に飛んで行く、誘導弾です。

爆弾
画面内の敵全部にダメージを与えます。ただしダメージは、そんなに大きくありません。

脳みそトコロテン装置
一定時間、敵の動きを止めます。

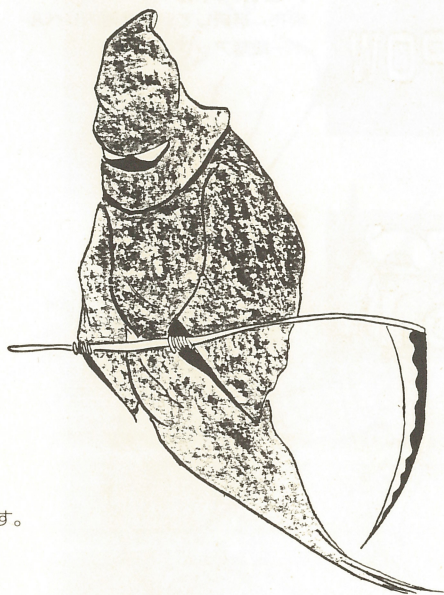
クローン装置
写楽の分身を1つだけ作り出します。分身は体当りで敵を倒すことができます。また、しゃがむと自分と分身の位置を入れ替えることができます。

スーパー爆弾
画面内の敵全部に大きなダメージを与えます。

7. アイテムについて

アイテムは、敵を倒す以外に、写楽の長〜い冒険を助けてくれるものです。うれしいことにバンソウコウを貼られていても、自由に使うことができます。

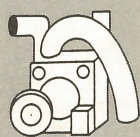
ラーメン
体力が回復(かいふく)します。

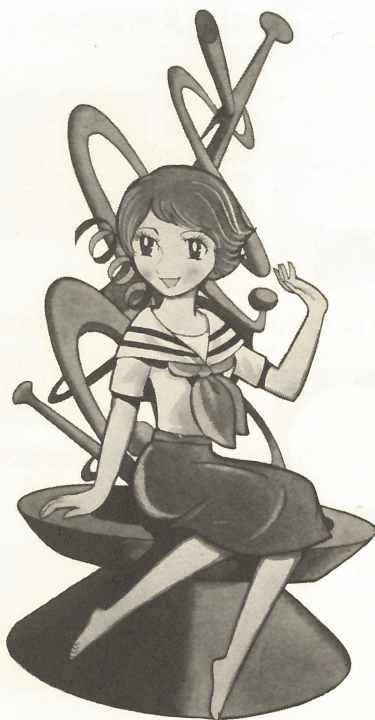
ラーメンオイル
貼られたバンソウコウを即時(そくじ)はがすことができます。

不死身の薬
一定時間、写楽を無敵にします。

8. パネル

パネルには、手に入れた時点で効力を発揮するものもあります。覚えておくと便利ですね。

POWパネル

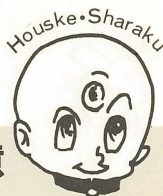
現在、選択している武器のレベルが一段階アップします。

ガラクタパネル

ガラクタの量が増えます。

9. 登場キャラクター

こうもり男

女王ポゴ

ポキ族

青龍(しゃおろん)

10.ご使用上の御注意

この度は、「三つ目がとおる」をお買上げいただきまして、ありがとうございます。

●このゲームソフトは、パーソナルコンピュータ MSX 2、MSX 1規格、RAM16K以上対応です。
●カートリッジを着脱する時は必ず本体の電源をOFFにして下さい。
●この商品はナツメ(株)のオリジナル作品です。当社の許可なく複製したり、賃貸業に使用することは法律で禁じられております。
●長時間に渡り、プレイする時は健康のため、毎時間10〜20分の休憩をしましょう。
●ゲーム内容・進行に関するお問合せには、一切対応しておりません。
●製品の開発、製造には万全を期しておりますが、お気付きの点などございましたら表記ナツメ(株)の「三つ目がとおる・アフターケアコーナー」にご連絡下さい。(商品をお送り頂く前に必ず、お電話で状況をお知らせ下さい。)
●落丁、乱丁を除き、この取扱説明書は再発行致しません。